BerGère Connect

Le logiciel d’interconnexion d’outils électroniques sur
BerGère Mobile *PC*

Manuel d’instruction et d’utilisation



Information générale et configuration initiale de Bergère Connect

Description :

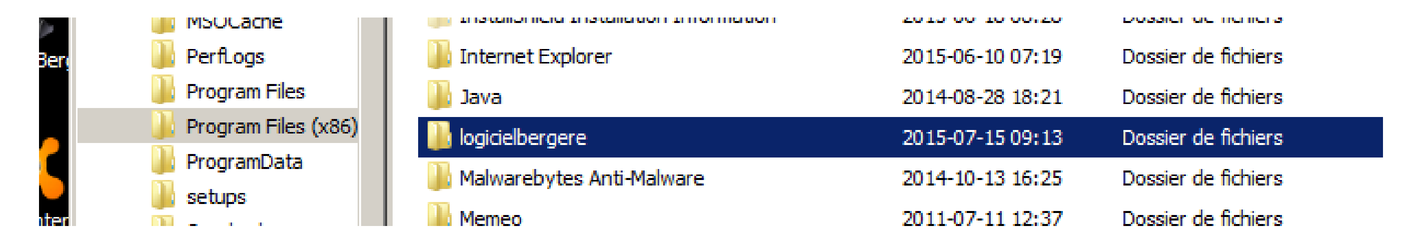
Bergère Connect est un logiciel qui permet de rediriger les données lues sur un port de communications de votre ordinateur (port COM) ou d'un port USB vers l'application BerGère *Mobile* PC. Il permet de convertir les données lues par différents outils de saisie (bâtons de lecture, balances électroniques ou autres) et de les rediriger vers les champs appropriés du logiciel Bergère *Mobile* PC.

Licence d'utilisation :

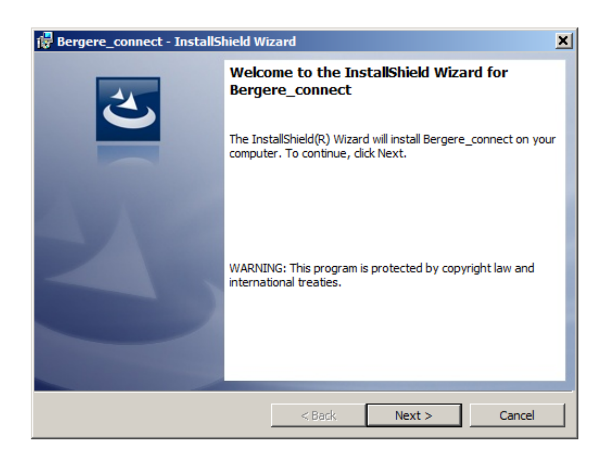
Votre licence n'est valide que pour un seul ordinateur. Assurez-vous que l'installation que vous faites est pour l'ordinateur pour lequel ce logiciel est requis. La licence ne peut pas être transférée d'ordinateur une fois installée.

Installation initiale :

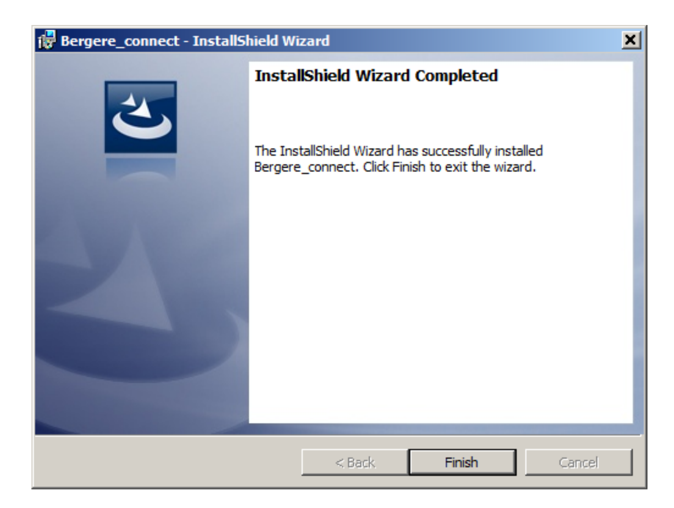
Pour installer le logiciel, double-cliquez sur le fichier « Install_bergere_connect.exe » qui est fourni sur la clé USB. Le logiciel s'installera dans votre dossier de programme (X86) dans le répertoire Logicielbergere/bergere_connect.



Vous aurez l'écran suivant :

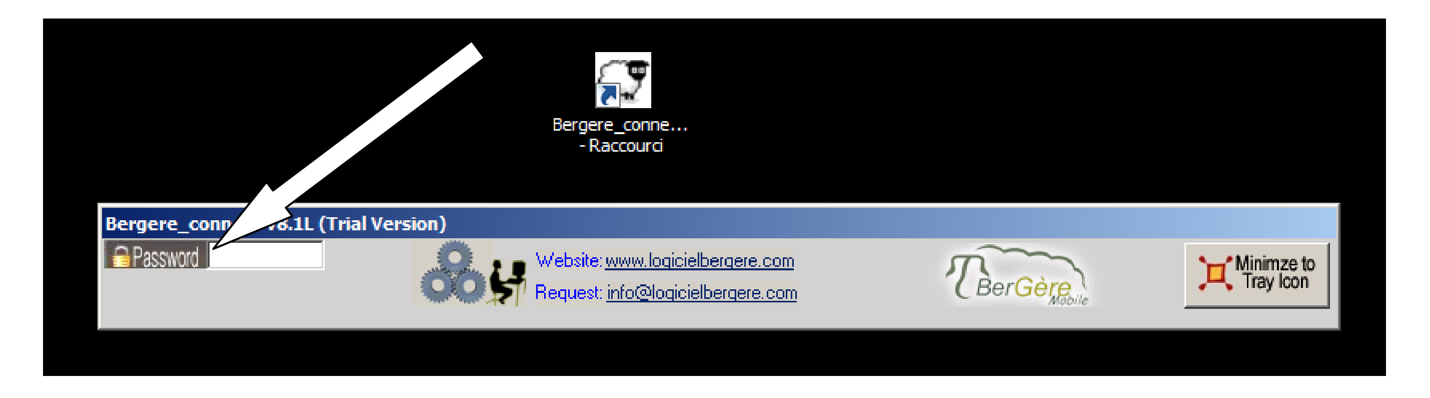


Cliquez « Next » pour continuer et lorsque l'installation sera terminée vous aurez :



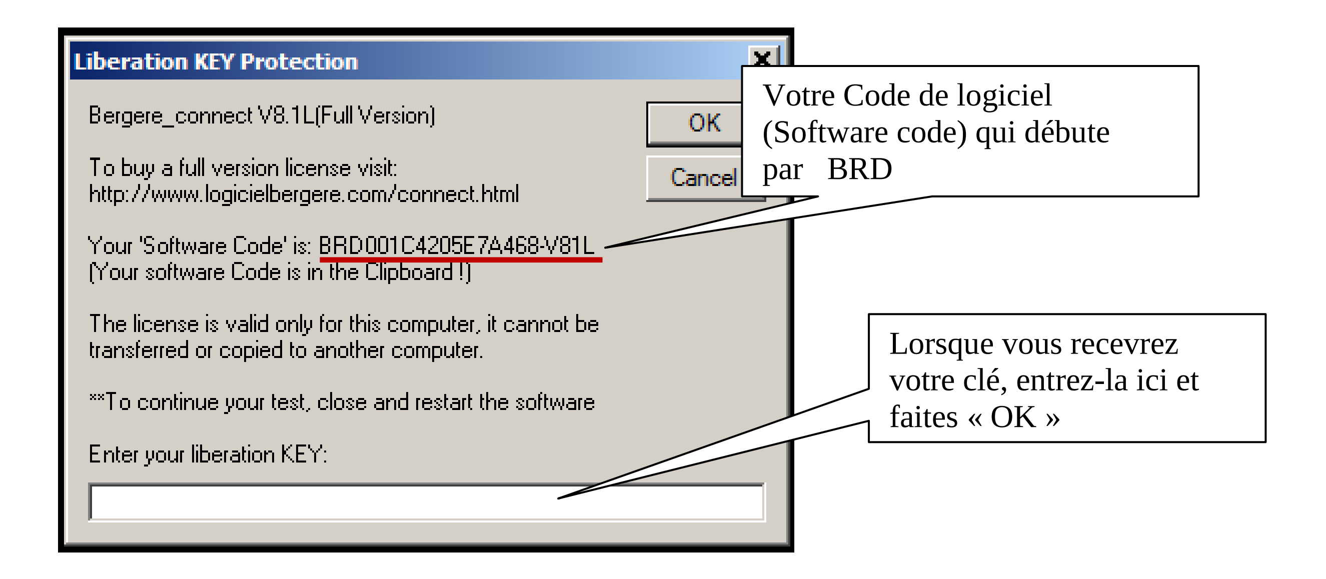
Cliquez sur le bouton « Finish » pour terminer l'installation.
Lorsque l'installation est terminée, vous avez le raccourci suivant sur votre bureau :

Double-cliquez dessus et vous verrez apparaitre au bas de l'écran l'icône permettant l'ouverture du logiciel. En cliquant sur cet icone, vous aurez l'écran suivant :



Pour configurer ce logiciel <u>pour la première fois</u> vous devez entrer dans le champ « Password »mot de passe : REG. Bergere Connect vous présente alors l'écran suivant :

NOTE : *les écrans de ce logiciel sont en anglais car l'application est une adaptation d'une application existante et il n'était pas possible de faire la traduction des écrans de cette dernière. Si vous éprouvez des difficultés, n'hésitez pas à communiquer avec votre administrateur pour de l'aide.*

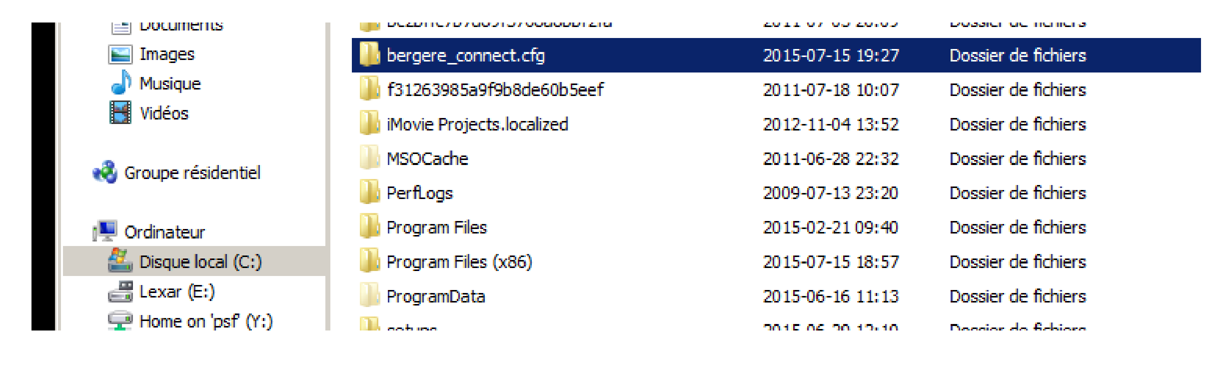


Prenez note du code de logiciel (qui est unique pour chaque PC) et dont le numéro commence par les lettres « BRD » et faites-le parvenir à info@logicielbergere.com ou appelez l'administrateur de BerGère. Nous vous remettrons alors la clé d'utilisateur « liberation Key » que vous devrez entrer dans l'espace approprié au bas de l'écran avant de cliquer « OK ».
Note : S'il y a un délai avant que vous ne receviez la clé d'utilisation, vous pouvez cliquer « Cancel » et répéter les opérations précédentes lorsque vous recevrez votre clé d'utilisateur.

Utilisation initiale

Configuration pour les différents bâtons de lecture :

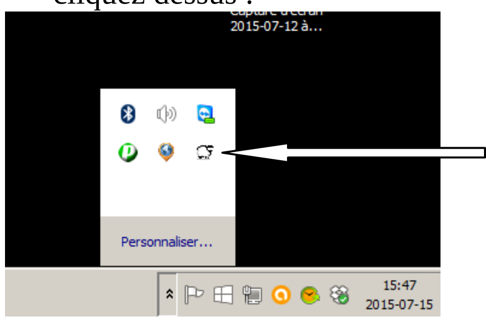
Comme le logiciel est configuré pour recevoir les données de différents appareils, les configurations ont été prédéfinies et doivent être copiées dans votre répertoire de configuration du système. Vous trouverez sur la clé USB (ou sur la page web http://www.logicielbergere.com/connect.html) le dossier contenant les configurations pré-définies pour les appareils pouvant se raccorder à l'aide de Bergere Connect : Configurations_bergere_connect . Vous devez copier tous les fichiers de ce dossier (les fichiers commencent tous par les lettres CFGB) dans votre dossier de configuration qui se trouve sur le disque C:\ de votre PC par le dossier en question. N'effacez pas les fichiers qui se trouvent déjà dans ce dossier.



Note : si de nouvelles configurations deviennent disponibles, vous serez avisés par le forum technique de logiciel bergère et vous n'aurez qu'à remplacer votre dossier de configuration par le nouveau qui sera fourni.

La prochaine étape consiste à aller choisir la configuration appropriée pour le logiciel. Pour ce faire :

1) Accédez à l'icône d'ouverture du logiciel dans la barre des tâches au bas de votre écran et cliquez dessus :



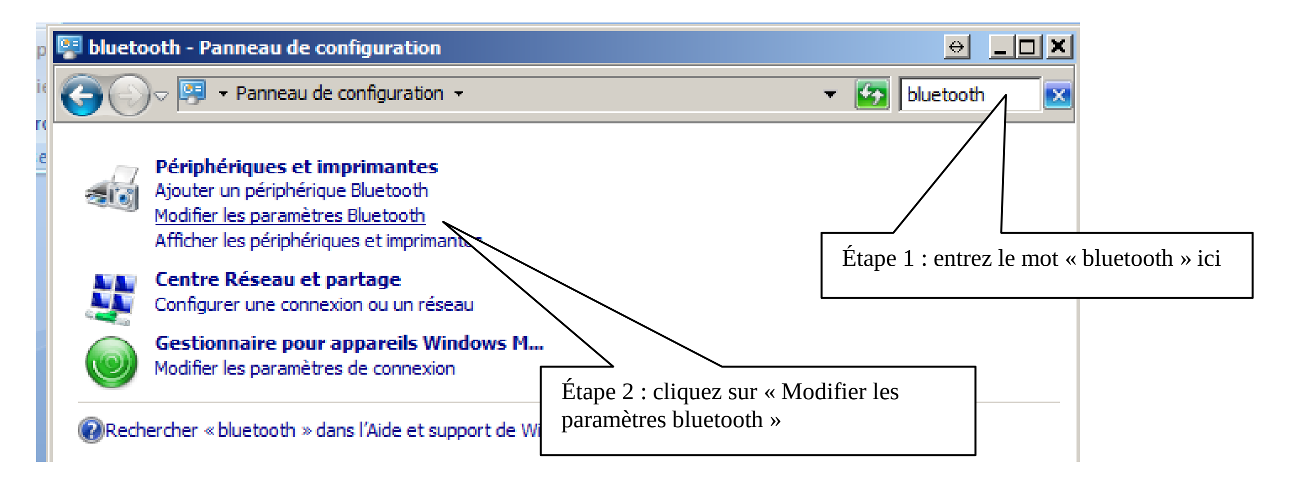
2) L'écran d'ouverture du logiciel apparait. Entrez, dans le champ du mot de passe (Password) le mot « bergere » qui vous donnera accès à l'écran d'utilisation du logiciel



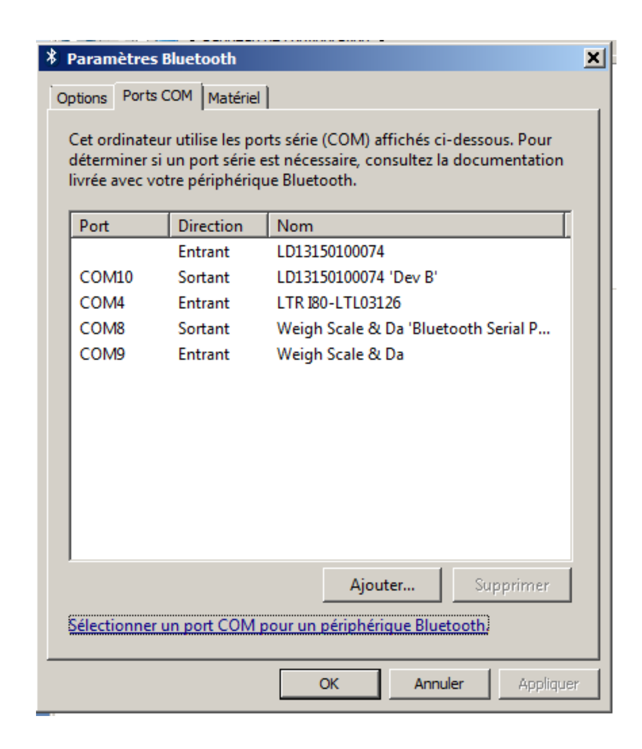
3) Le prochain écran sera celui permettant de bien configurer le logiciel pour un fonctionnement approprié :



4) La première étape consiste à identifier le port COM qu'utilise votre lecteur (si vous avez uniquement un lecteur avec une connexion USB, donc qui n'est pas bluetooth, référez-vous à la section ??? sur la façon de raccorder une connexion USB sur un port COM).
Vous devez avoir préalablement fait la connexion (jumelage) de votre bâton bluetooth à la tablette selon les procédures standard de Windows. Une fois le jumelage complété, votre ordinateur assigne des ports COM virtuels à l'appareil branché en mode bluetooth.
Pour savoir quel port votre lecteur utilise, procédez comme suit :
   - Accédez au « Panneau de configuration de votre ordinateur » et entrez « Bluetooth » dans la boite de recherche située dans le coin supérieur droit :
   - Ensuite, cliquez sur « Modifier les paramètres bluetooth »



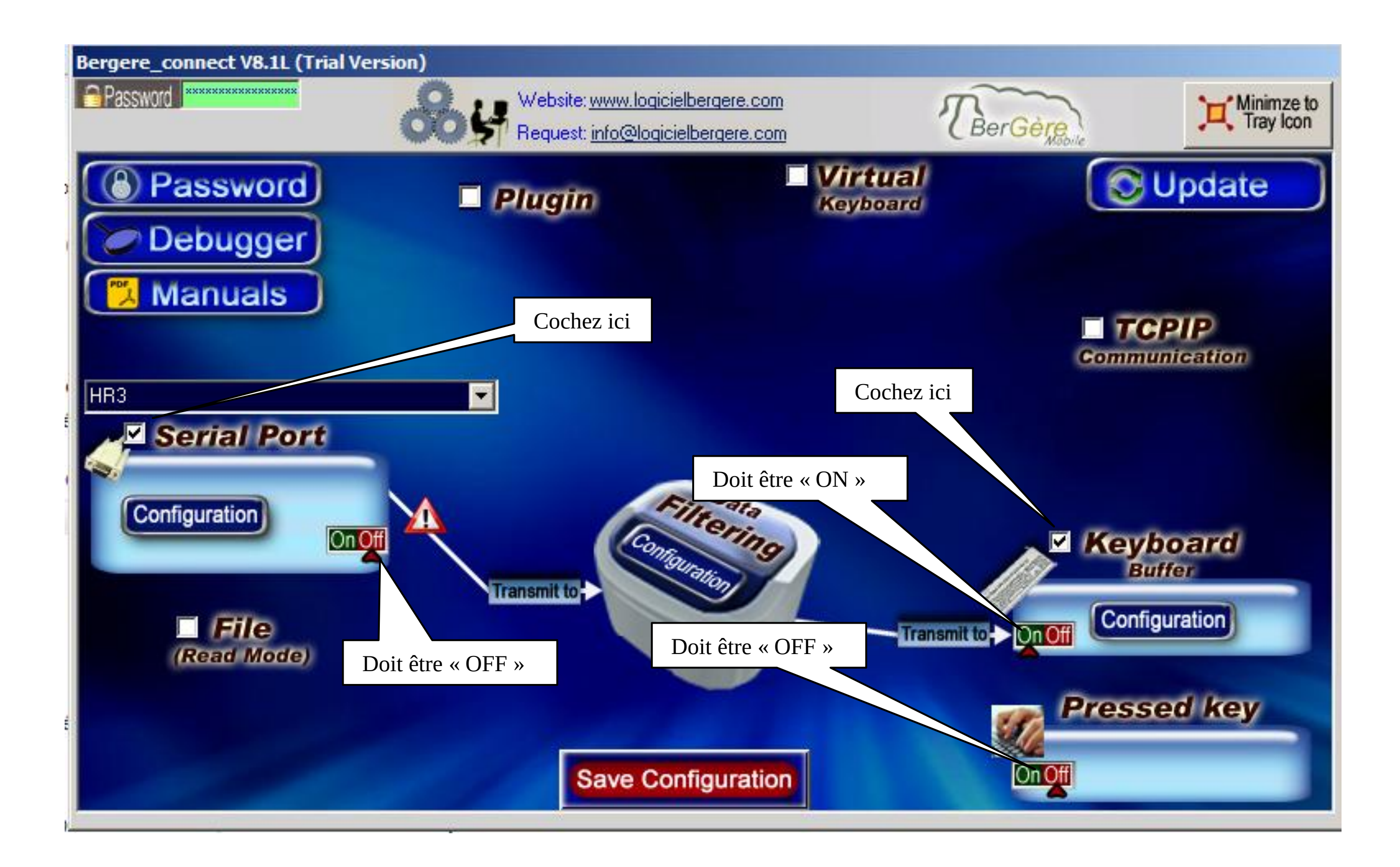
5) Vous aurez l'écran suivant et vous devez choisir le panneau à volet intitulé « Ports COM »



Dans l’exemple ci-haut, le lecteur utilisé est le LD13150100074. Vous devez prendre en note le numéro du port pour votre lecteur dont la direction est « Sortant ». Dans le cas présent, le COM10.

Utilisation des lecteurs avec bergere_connect

Étape 1 :
Assurez-vous que les boites à cocher « serial port » ainsi que « Keyboard buffer » sont cochées et que toutes les autres boites sont décochées :



Étape 2 :

Initialement, si vous avez copié les fichiers tel que mentionné à l’étape de configuration pour les différents bâtons de lecture, vous aurez une configuration pour 3 types de bâtons :

- Le lecteur bluetooth de poche SL1342BT
- Le lecteur HR3 de Allflex
- Le lecteur syscan

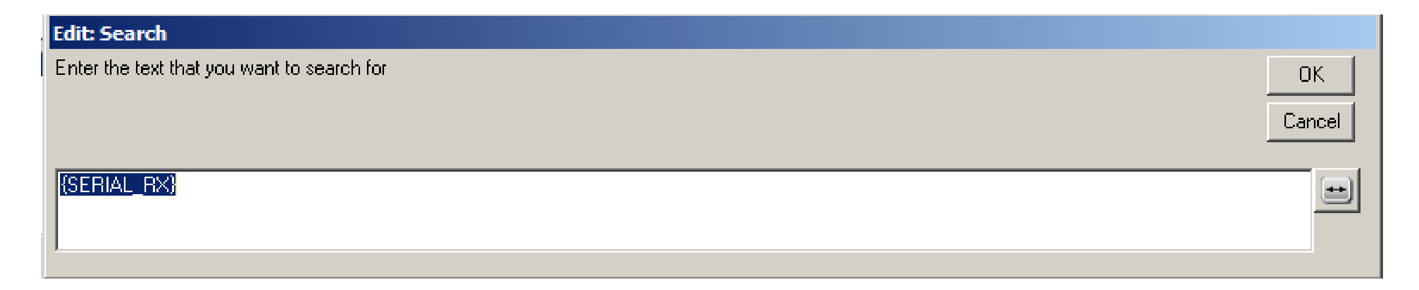


Si le type de lecteur n'apparait pas, vous pouvez quand même le configurer dans le logiciel par les étapes suivantes :

1) Cliquez sur le bouton « configuration » du module « Data filtering » tel que montré dans l'image ci-dessus.
2) Cliquez ensuite sur « add » et selon le type de lecteur, entrez les données suivantes :

Pour le lecteur SL-1342BT :

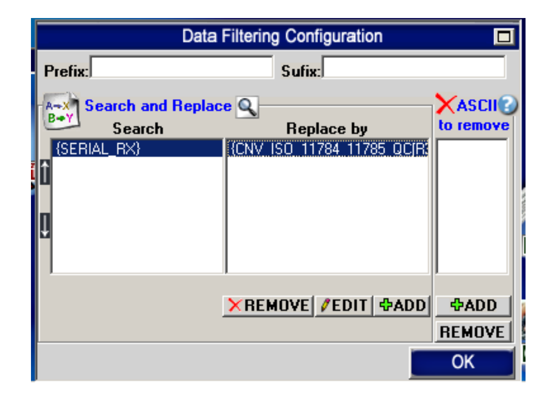
dans le champ « Search » : {SERIAL_RX}



dans le champ « Replace by » : {CNV_ISO_11784_11785_QC[HEX_DATA]}{ASCII :13}



Ensuite cliquez « OK » pour avoir l'écran suivant et faire « OK » à nouveau.



<u>Pour le lecteur CY152RHB :</u>

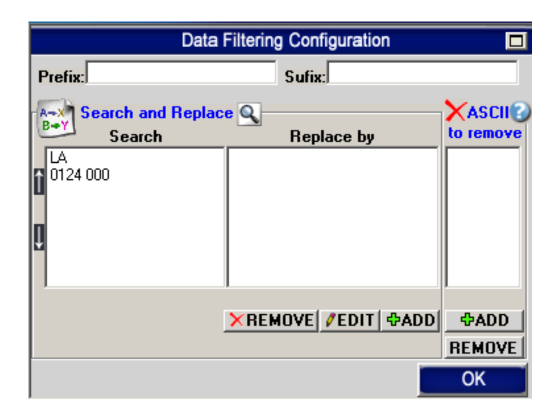
Procédez comme pour le lecteur précédent pour le champ « Search », mais dans le champ « Replace by », entrez la commande :

{CNV_ISO_11784_11785_QC[{STRING_MID[RX_DATA,7,16]}]}{ASCII:13}

<u>Pour le lecteur Allflex HR3 :</u>

dans le champ « Search » : LA (première ligne)
0124 000 (seconde ligne) (note : espace entre 4 et 0)

dans le champ « Replace by » : n'indiquez rien



Pour le lecteur Syscan : rien à indiquer, vous n'avez pas à utiliser BerGère_connect

Étape 3 :

Pour compléter, cliquez « Save configuration » puis cliquez sur le bouton « Minimize to tray » dans le coin supérieur droit de l'écran.
Votre logiciel est maintenant prêt à être utilisé et sera actif à chaque fois que vous ouvrirez votre ordinateur. Il n'est pas nécessaire de refaire la configuration à chaque fois.

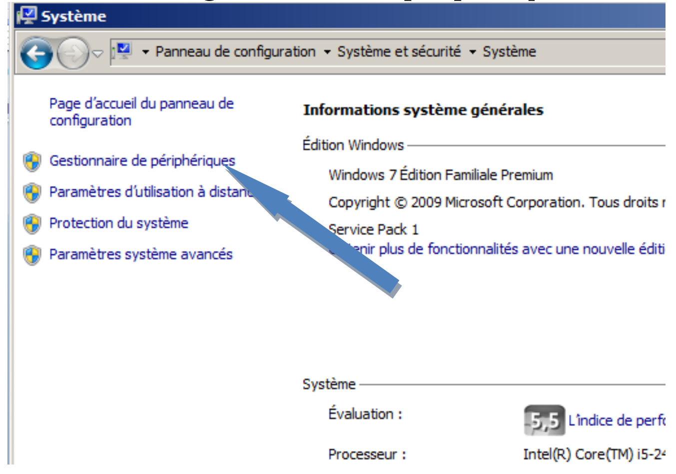
Raccordement de la balance Gallagher 800 ou 810 (smart Scale)

Pour raccorder votre balance, vous aurez besoin d'utiliser un des deux ports de communications et définir ce port comme tel. De plus, vous devez installer sur votre tablette, le logiciel (fourni sur le site de Gallagher ou sur votre clé USB de BerGère Mobile PC) le logiciel « USBto serialdriver… »

UsbToSerialDriver_v1.9.0.exe 2015-07-09 14:37 Application 3 172 Ko

Qui permet de raccorder votre port USB sur la tablette en tant que port de communications.

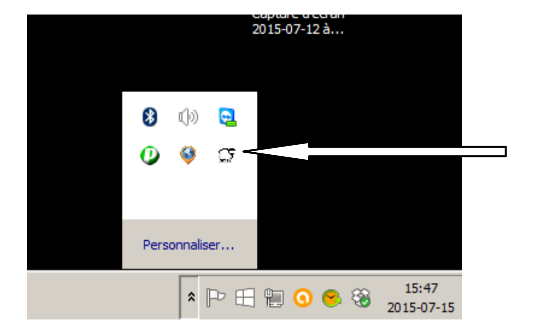
En accédant le gestionnaire de périphérique de votre tablette :



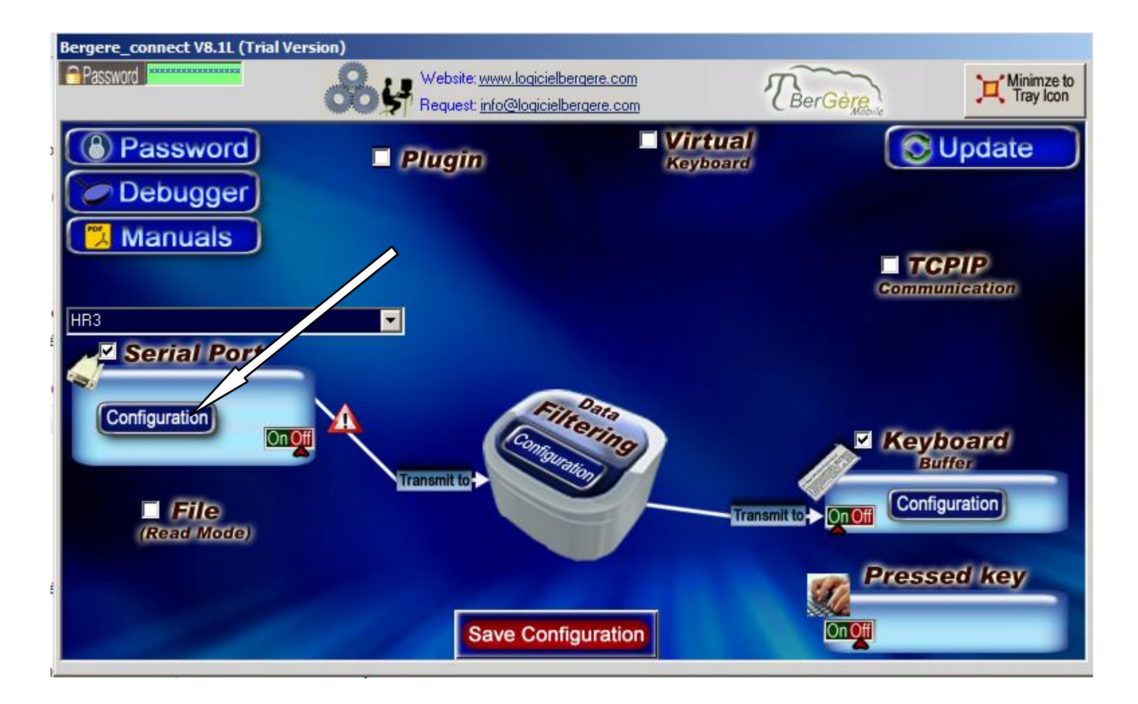
Sous l'onglet Port COM, vous pourrez identifier le numéro du port de communications utilisé par le port USB de votre PC sur lequel votre balance sera branchée.

A votre balance, choisissez « set up » et l'option « Communications » .Définissez le port sur lequel la tablette est branchée comme « Data logger (on lock) » il est important d'avoir la fonctionnalité « on lock ». Si cette dernière n'est pas disponible, faites la mise à jour du logiciel de votre balance à la dernière version.

A votre tablette, ouvrez le logiciel « Accès Bergère » en cliquant sur l'icône appropriée



Entrez « bergere » dans l'espace du mot de passe et cliquez sur le bouton « Configuration » associé au Port Série :



Dans la configuration, entrez les paramètres de vitesse comme spécifié dans les instructions de Gallagher qui suivent pour le « Data logger » (voir la note technique Datalogger de Gallagher pour plus de détails si requis) puis cliquez sur « Save configuration »

Port settings.
Speed: 19,200 bits/s
Data bits: 8
Parity: none
Stop bits: 1

Fonctions avancées :

Pour utilisateurs avisés seulement

En tant qu'utilisateur, vous n'aurez pas à vous servir des fonctions suivantes. Par contre, si vous êtes un mordu d'informatique, vous aimerez sans doute ce qui suit. Les fonctions qui vous sont nécessaires dans le cadre de l'utilisation avec BerGère Mobile PC sont toutes décrites dans les sections précédentes du document

Pour fermer Bergère Connect vous devez entrer dans le champ « Password » : END. Pour voir le moniteur de positionnement de souris, entrer dans le champ mot de passe : MOUSE. Pour voir le chercheur de champ, entrer dans le champ mot de passe : FFINDER. Pour voir le chercheur de bouton, entrer dans le champ mot de passe : BFINDER

Pour utiliser plus d'un port vous pouvez partir plusieurs instances de ce logiciel.
Pour ce faire utilisez la méthode suivante :
bergere_connect.exe /#INSTANCE_NOM#

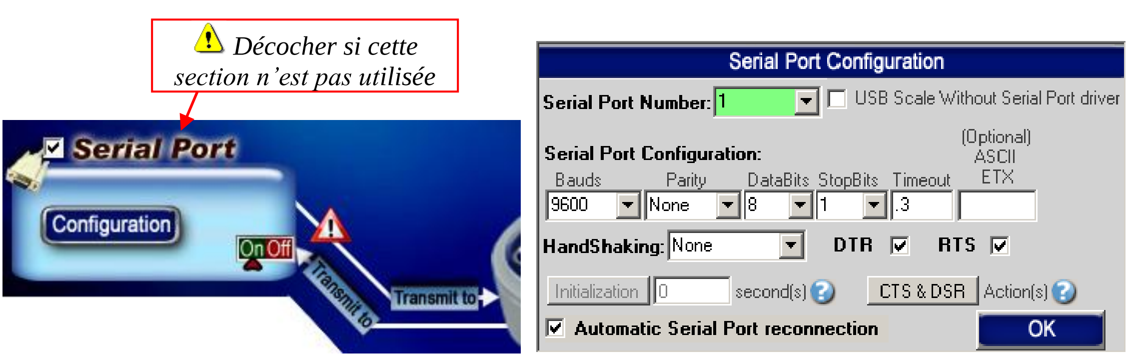
Par exemple pour contrôler 2 ports séries, partir le logiciel avec la syntaxe suivante :

Exemple : Création de l'instance Scanner_001 - Créer un raccourci sur votre bureau qui démarre Bergère connect Propriétés du raccourci : - Dans le champ Cible entrer : "C :\Program Files\logicielbergere\bergere_connect.exe" /#Scanner_001# - Partir BerGere Connect avec ce raccourci
Exemple : Création de l'instance Scanner_002 - Créer un raccourci sur votre bureau qui démarre Bergère Connect Propriétés du raccourci : - Dans le champ Cible entrer : "C :\Program Files\ logicielbergere\bergere_connect.exe.exe" /#Scanner_002# - Partir BerGere Connect avec ce raccourci

**Chaque instance peut avoir une configuration différente !*

* Attention de ne pas oublier de presser sur le bouton "Save Configuration" pour enregistrer vos changements.

Configuration du port série



Vous pouvez rediriger les données transmises et reçues d'un port série

Communiquez avec un port série devient très simple! Bergère Connect vous permet de rediriger les données reçues et transmises vers les composantes suivantes : port TCPIP, mémoire tampon du clavier, souris, clavier virtuel ou vers un fichier ASCII texte standard.
Les données sont envoyées vers les périphériques dont les interrupteurs sont en position « ON »
Voir la section des commandes possibles

L'interrupteur ON/OFF :

En position ON, Les données reçues par les périphériques suivants : Port TCPIP, clavier virtuel et le fichier ASCII texte standard seront redirigé vers ce port série.
En position OFF, Les données reçues par les périphériques suivants : Port TCPIP, clavier virtuel et le fichier ASCII texte standard ne seront pas redirigés vers ce port série.

Le numéro de port série "Serial Port Number" :

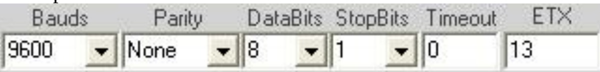
Entrez dans ce champ, le numéro du port série où est branché votre périphérique. Si la couleur de fond est VERTE cela signifie que le numéro de port choisi est présent et disponible.

La configuration "Serial Port Configuration" :

Utilisez cette section pour configurer le : **baud rate**, **parité**, **data bit**, et **stop bit**.

Timeout : Le timeout est optionnel. Utilisez cette option pour recevoir les données en un seul paquet.
* Exemple : Si la valeur timeout contient .2 le port série va attendre pendant .2 secondes avant d'envoyer les données, de cette façon les données seront toujours envoyées dans un seul paquet.

ASCII ETX : Le ETX *(caractère de fin de chaîne)* est optionnelle.
* Utilisez cette option si la chaîne de caractère reçu par votre périphérique se termine toujours par le même caractère.
* Les valeurs possibles sont de 0 à 255.
* Exemple : Si la chaîne se termine par ENTER :



* Pour recevoir la chaîne de caractère uniquement si elle est différente de la précédente mettre l'option timeout à 999 exemple :

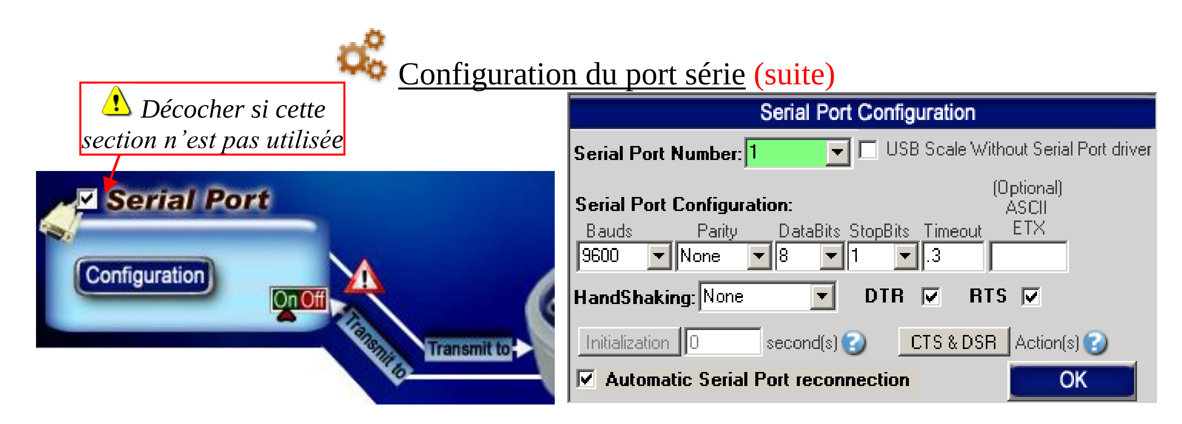


* Pour recevoir la chaîne de caractère uniquement si elle est différente de la précédente ou si le délais de **X** seconde(s) est dépassé utilisez la syntaxe suivante **999.x** exemple pour **3** secondes:

Bauds	Parity	DataBits	StopBits	Timeout	ETX
9600	None	8	1	999.3	13

* Pour échantillonné une chaîne de caractère envoyé en continue au X secondes utilisez 888.x exemple au 3 seconde: 888.3

Configuration du port série (suite)



Option "HandShaking" :

Choisir le type de contrôle de flux.
None : Aucun contrôle de flux
XonXoff : Contrôle de flux logiciel XON/XOFF
Rts: RTS/CTS (Request to send/ Clear to send) contrôle de flux matériel
RtsXonXoff : Utilisez les deux (Matériel RTS/CTL et logiciel XON/XOFF)

Option "DTR/RTS":

Avec cette option vous pouvez forcer le contrôle matériel :
DTR, Activer le contrôle prêt à recevoir "data terminal ready line".
RTS, Activer le contrôle prêt à transmettre " request to send line".

Le bouton "Initialisation" :

Non utilisé

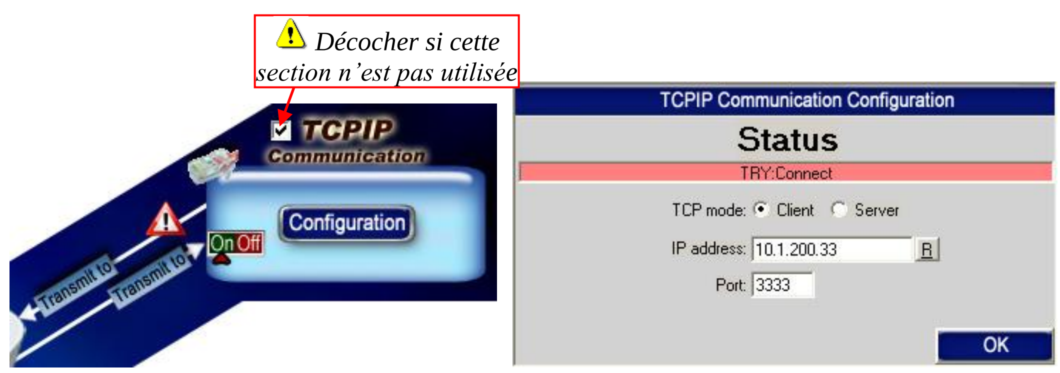
Le bouton "CTS & DSR":

Avec les pin CTS et DSR de votre port série, vous pouvez générer des actions dans votre ordinateur.
*Exemple : Si vous branchez un interrupteur entre la 7 et 8 de votre port série (DB9) et dans la configuration CTS (action push) vous entrez {F1}. Avec cette configuration quand vous activez votre interrupteur la touche F1 est simuler dans votre ordinateur.
Voir la section des commandes possible.

Option "Automatic Serial Port reconnection":

Avec cette option le logiciel va détecter automatiquement si votre périphérique est débranché ou rebranché. Utiliser cette option avec les périphériques Bluetooth et USB.

Configuration de la communication TCPIP



Vous pouvez rediriger les données transmises et reçues d'une connexion TCP

Communiquez avec un port TCP devient très simple! Ce logiciel vous permet de rediriger les données reçues et transmises vers les composantes suivantes : port série, mémoire tampon du clavier, souris, clavier virtuel ou vers un fichier ASCII texte standard.

*Les données sont envoyées vers les périphériques dont les interrupteurs sont en position « ON »

* Voir la section des commandes possibles

Indicateur de "Status" :

CLOSE, signifie qu'il n'y a pas de connexion TCP d'établi.
CONNECT, signifie que la connexion TCP est établie avec votre périphérique.
ERROR, signifie qu'il n'y a pas de connexion TCP d'établi.
* Pour voir l'erreur, placez votre souris sur l'indicateur «status»
** Sur une perte de communication, le logiciel va automatiquement essayer de rétablir la communication.*

L'adresse "IP" :

Entrez l'adresse IP de votre périphérique TCP.
*Assurez-vous que votre périphérique est dans la même plage d'adresse que votre ordinateur.

Le "PORT" :

Entrez le numéro de port TCP que votre périphérique utilise.

Le bouton "R" :

Utilisez ce bouton pour initialiser la connexion TCP (Reset).

Le mode "Client" ou "Server" :

En mode Client, le logiciel va essayer d'ouvrir une connexion TCP avec votre périphérique.
En mode Serveur, le logiciel attend que votre périphérique ouvre la communication TCP.
** Supporte les connexions multiples en mode serveur.*

L'interrupteur ON/OFF :

En position ON, Les données reçues par les périphériques suivants : Port série, clavier virtuel et le fichier ASCII texte standard seront redirigés vers ce port TCP.
En position OFF, Les données reçues par les périphériques suivants : Port série, clavier virtuel et le fichier ASCII texte standard ne seront pas redirigés sur ce port TCP.





Vous pouvez rediriger le contenu d'un fichier texte vers les périphériques
ou
rediriger les périphériques vers ce fichier texte

Communiquez via un fichier texte devient très simple! Ce logiciel vous permet de rediriger le contenu d'un fichier texte vers les composantes suivantes : port série, mémoire tampon du clavier, souris, clavier virtuel ou vers un port TCP.

*Les données sont envoyées vers les périphériques dont les interrupteurs sont en position « ON »

* Voir la section des commandes possibles

Explication de la communication avec l'aide d'un fichier

Le logiciel détecte automatiquement les modifications dans le fichier texte. Les changements sont automatiquement redirigés vers les périphériques dont les interrupteurs sont en position « ON ».

Indicateur de "Status":

Present, signifie que le fichier est présent.
Not Found, signifie que le fichier est absent.
Error, signifie qu'il y a une erreur dans le nom du fichier ou dans la syntaxe du répertoire.

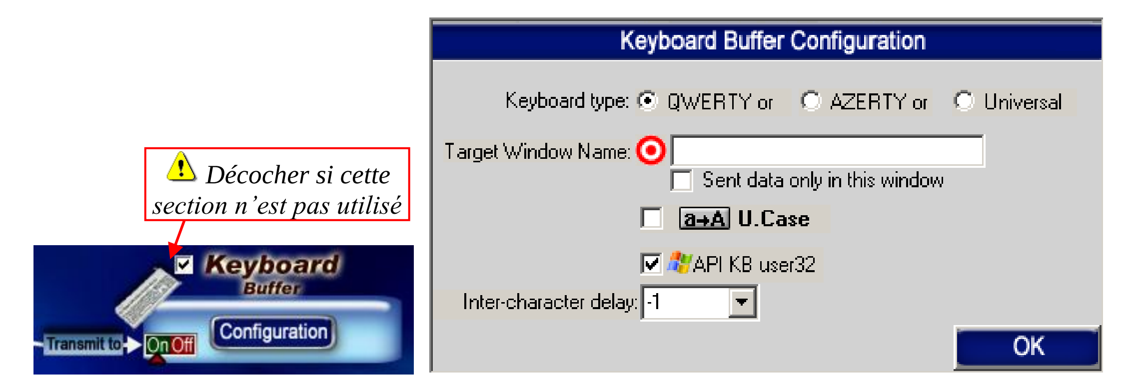
L'interrupteur Read/Write :

En position Write, Les données reçues par les périphériques suivants : Port série, clavier virtuel et le port TCP seront redirigés vers ce fichier texte. Pour recevoir chaque chaîne de caractères dans un fichier différent, veuillez utiliser DATETIMESEQ.TXT comme nom de fichier.

En position Read, Les changements détectés dans le fichier seront redirigés vers les périphériques suivants : Port série, mémoire tampon du clavier et le port TCP.
* Si l'option *"Delete the file after reading"* est activé alors le fichier sera effacé après la redirection.



Configuration de la sortie mémoire tampon du clavier



Vous pouvez rediriger les données reçues vers la mémoire tampon du clavier.
Les données seront envoyées comme des données tapées sur le clavier. Bien entendu, votre clavier reste totalement disponible et utilisable !

Ce logiciel vous permet de rediriger les données reçues des composantes suivantes : port série, port TCP, clavier virtuel ou fichier ASCII texte standard vers la mémoire tampon du clavier.
* Voir la section des commandes possibles

L'option QWERTY *(Activé par défaut au premier démarrage)* :

Choisir cette option si vous utilisez un clavier QWERTY.
**Pour savoir si votre clavier est QWERTY regardez si les lettres à droite de la lettre Q sont WERTY*

L'option AZERTY :

Choisir cette option si vous utilisez un clavier AZERTY.
**Pour savoir si votre clavier est AZERTY regardez si les lettres à droite de la lettre A sont ZERTY*

L'option Universal:

Choisir cette option pour tous les autres clavier ou si certain caractères spéciaux sont mal reçus.

L'option "Target Windows Name":

Avec cette option vous pouvez choisir l'application qui recevra les données simulées au clavier. Pour ce faire vous devez entrer le nom de la fenêtre.
* Si vous n'entrez rien, les données seront redirigées vers la fenêtre en cours.
* Vous pouvez entrer juste une partie du nom. Par exemple si le titre de la fenêtre à est "**mon application courante** " vous pouvez entrer seulement le début du texte : "**mon application** "
* *Entrer dans le champ Password «FFINDER » pour trouver le titre de votre fenêtre dans votre application.*

L'option "Sent data only in this window":

Avec cette option aucune donnée ne sera envoyé si votre application n'est pas sélectionnée.

L'option "U. Case":

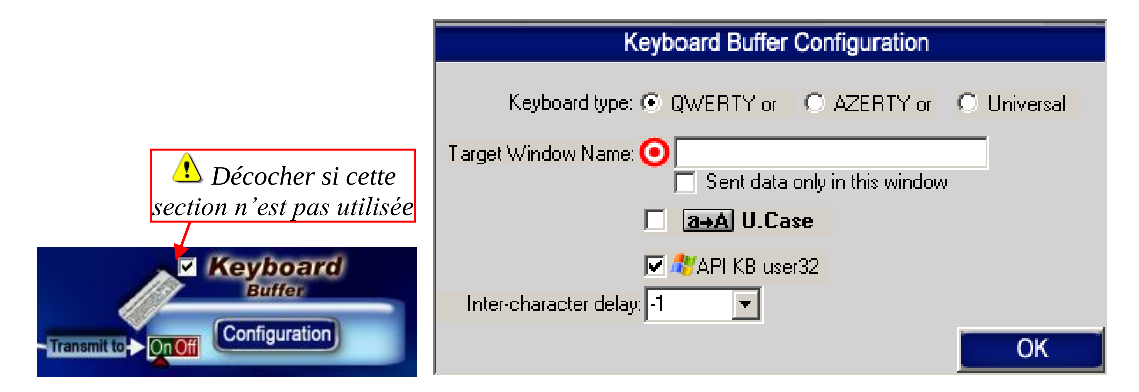
Activer cette option si vous voulez que les minuscules soient automatiquement changées en majuscules.

L'option "API KB user 32" *(Activé par défaut au premier démarrage)* :

Avec cette option la simulation des touches est envoyée directement à la mémoire tapon du clavier, cette méthode fonctionne avec tous les types d'applications.
*Habituellement cette option devrait être activée.



Description de la sortie mémoire tampon du clavier (Suite)



L'option "delay" :

Délais entre les touches qui sont envoyées à la mémoire tampon du clavier.
*Vous ne devriez pas avoir à changer cette valeur.

L'interrupteur "Keyboard Buffer" ON/OFF:

En position ON, Les données reçues par les périphériques suivants : Port série, port TCP, le clavier virtuel et le fichier ASCII texte standard seront redirigés vers la mémoire tampon du clavier.
En position OFF, Les données reçues par les périphériques suivants : Port série, port TCP, le clavier virtuel et le fichier ASCII texte standard ne seront pas redirigés vers la mémoire tampon du clavier.
Si vous ne voulez pas rediriger les données vers la mémoire tampon du clavier placez l'interrupteur en position OFF.



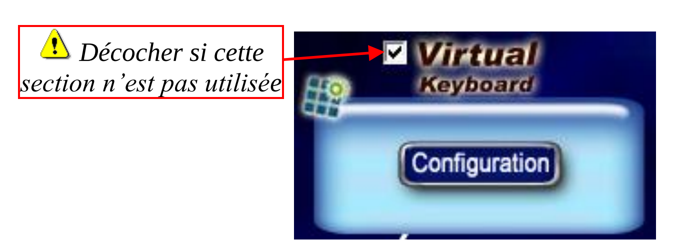
L'interrupteur "Pressed key" ON/OFF:

En position ON, Les touches pressées sur le clavier seront envoyées vers les périphériques suivants : Port série, port TCP, le clavier virtuel, plugin et le fichier ASCII.

**Si vous ne voulez pas rediriger les touches pressées au clavier, placez l'interrupteur en position OFF.*



Configuration du clavier virtuel



Créer des claviers virtuels très complexes devient très simple! Chaque bouton du clavier virtuel peut transmettre des données vers les composantes suivantes : Port série, port TCP, mémoire tampon du clavier, souris ou vers un fichier ASCII texte standard.

*Les données sont envoyées vers les périphériques dont les interrupteurs sont en position « ON »
* Voir la section des commandes possibles

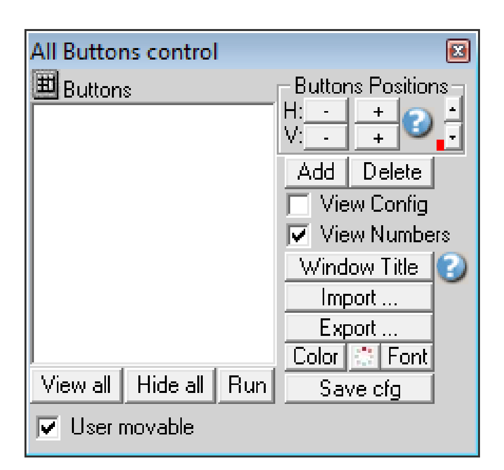
Création de claviers virtuels dont chaque bouton est flottant et peut apparaître ou disparaître selon la fenêtre ou l’application en cours. Permet de modifier ou d’ajouter des boutons à une application existante. Parfait pour les applications utilisant un écran tactile.

L’option “Configuration”:

Cliquez sur cette option pour ouvrir la fenêtre de gestions des boutons.



Fenêtre de gestion des boutons



La liste des boutons :

Juste en dessous de “Buttons” vous avez la liste des boutons actifs.

Option “View all”:

Utilisez cette option pour voir tous les boutons actifs dans l’écran.

Option “Hide all”:

Utilisez cette option pour cacher tous les boutons actifs de l’écran.

Option “Run” :

Utilisez cette option pour essayer votre ou vos claviers virtuels.

Option “User movable” :

Utilisez cette option si vous désirez que l’usager puisse les déplacer avec le bouton droit de la sourie.

Section “Buttons Positions” :

Utilisez cette section pour changer la position des boutons sélectionnés dans la liste.
* Utilisez la barre de défilement verticale pour changer la vitesse de déplacement.

Option “Add” :

Utilisez cette option pour ajouter un bouton à votre clavier virtuel.

Option “Del”:

Utilisez cette option pour effacer les boutons sélectionnés dans la liste.

Option “View Config”:

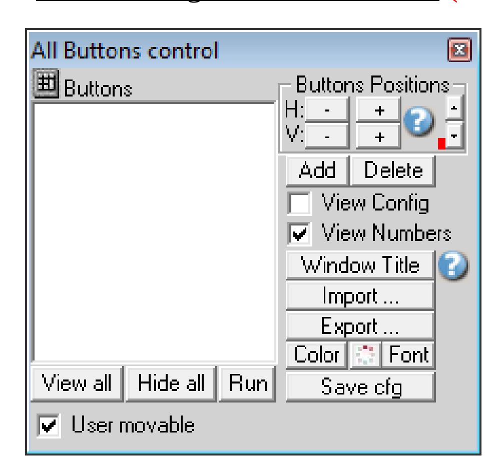
Utilisez cette option pour voir ou cacher la configuration des boutons sélectionnés dans la liste.

Option “View Number”:

Utilisez cette option pour voir ou cacher les numéros des boutons sélectionnés dans la liste.



Fenêtre de gestion des boutons (suite)



Option “Window Title”:

Utilisez cette option pour définir quand les boutons sélectionnés seront visibles.

Avec l’aide de cette fonctionnalité, chaque bouton peut apparaître et disparaître selon la fenêtre qui est activée. Vous n’avez qu’à entrer le nom ou une partie du nom que porte la fenêtre.
*Exemple : Si le nom de la fenêtre de votre application est “Application balance expert Version 1.2b” et que dans le champ “Window Title” vous entrez “BALANCE EXPERT” alors chaque fois que vous activerez cette fenêtre les boutons ayant cette configuration seront visibles.

* Pour spécifier plusieurs titre de fenêtres, séparer les noms par des virgules :
Exemple : BALANCE EXPERT, BLOC-NOTE, APPLICATION COMPTEUR

* Si vous ne spécifiez aucun nom de fenêtre, le bouton sera toujours visible.
* Pour cacher le bouton au démarrage entrer: **START_HIDE**
* Pour afficher le bouton quand vous cliquez sur le bureau Windows entrer : **Program Manager**

Option “Import” :

Utilisez cette option pour importer un ensemble de boutons.
* Plusieurs exemples sont disponibles sur demande

Option “Export” :

Utilisez cette option pour exporter dans un fichier les boutons sélectionnés dans la liste.

Option “Color” :

Utilisez cette option pour changer la couleur de fond des boutons sélectionnés dans la liste.

Option transparence :

Utilisez cette option pour changer la transparence de fond des boutons sélectionnés dans la liste.
(cliquer sur RUN pour voir l’effet)

Option “Font” :

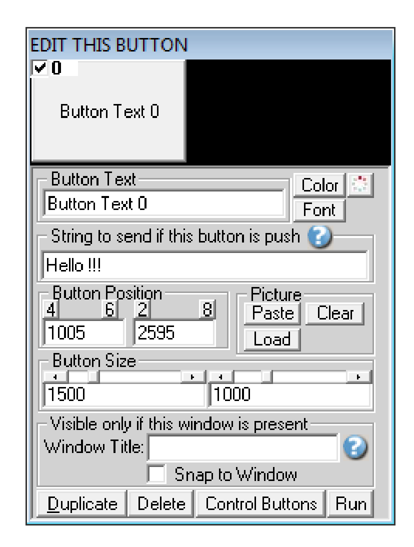
Utilisez cette option pour changer la Police des boutons sélectionnés dans la liste.

Option “Save cfg” :

Utilisez cette option pour enregistrer la configuration courante.



Clavier virtuel (Configuration individuel de chaque bouton)



Pour voir la configuration d'un bouton, vous devez activer l'interrupteur dans le coin supérieur gauche.

Option "Button Text":

Utilisez ce champ pour définir le texte qui sera affiché sur le bouton.

Option "String to send if this button is push":

Utilisez ce champ pour définir ce qui sera envoyé si ce bouton est pressé. Chaque bouton peut transmettre des données vers les composantes suivantes : Port série, port TCP, mémoire tampon du clavier, souris ou vers un fichier ASCII texte standard.

Pour envoyé quelque chose quand le bouton est pressé et autre chose quand il est relâché, utilisez la syntaxe suivante :
{*P}Action Pressé{*P}{*R}Action Relâché{*R}

Pour envoyé quelque chose la première fois que ce bouton est pressé et autre chose quand il est pressé à nouveau, utilisez la syntaxe suivante :
{EV1}Première envoi{EV1}{EV2}Deuxième envoi{EV2}

*Les données sont envoyées vers les périphériques dont les interrupteurs sont en position « ON »
* Voir la section des commandes possibles
* Les boutons peuvent envoyer des données en mode "**RUN**" uniquement

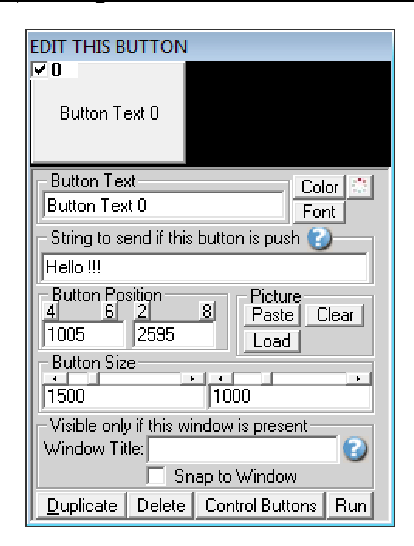
Option "Button Position" :

Utilisez cette section pour changer la position de ce bouton.
** Astuce :Activer le NumLock, cliquez sur le bouton et déplacer le avec les chiffres 4,6,2. 8 du clavier numérique.*

Option "Button Size":

Utilisez cette section pour changer la grandeur de ce bouton.

 Clavier virtuel (Configuration individuel de chaque bouton) (suite)



Option “Window Title”:

Utilisez cette option pour définir quand ce bouton sera visible. Ce bouton peut apparaître et disparaître selon la fenêtre qui est activée. Vous n’avez qu’à entrer le nom ou une partie du nom que porte la fenêtre.

*Exemple : Si le nom de la fenêtre de votre application est “Application balance expert Version 1.2b” et que dans le champ “Window Title” vous entrez “BALANCE EXPERT” alors chaque fois que vous activerez cette fenêtre ce bouton sera visible.

* Pour spécifier plusieurs titres de fenêtres, séparer les noms par des virgules :
Exemple : BALANCE EXPERT, BLOC-NOTE, APPLICATION COMPTEUR

* Si vous ne spécifiez aucun nom de fenêtre, ce bouton sera toujours visible.
* Si vous spécifiez comme nom de fenêtre **START_HIDE**, ce bouton sera invisible au démarrage.

Option “Duplicate” :

Utilisez cette option pour dupliquer ce bouton.

Option “Color” :

Utilisez cette option pour changer la couleur de fond de ce bouton.

Option transparence :

Utilisez cette option pour changer la transparence de fond de ce bouton *(cliquer sur RUN pour voir l’effet)*.

Option “Font” :

Utilisez cette option pour changer la police de texte de ce bouton.

Option “Picture” :

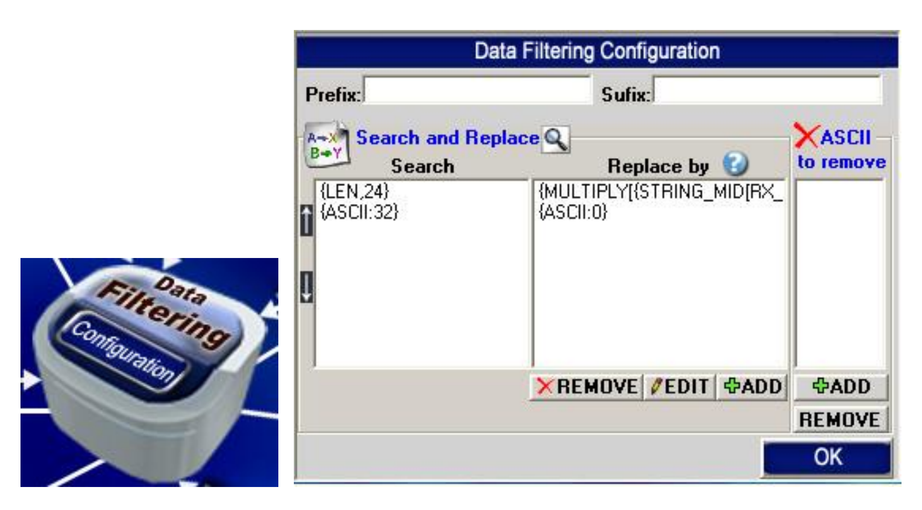
Utilisez cette section pour ajouter une image dans votre bouton :
Paste : Coller dans ce bouton l’image contenue dans le presse papier.
Clear : Effacer l’image de ce bouton.
Load : Charger dans ce bouton une image à partir d’un fichier graphique

Run:

Utilisez cette option pour essayer votre clavier virtuel.



Configuration du filtrage des données



Les options générales de configuration affectent les composantes suivantes :
Port série, fichier texte, port TCP, clavier virtuel et mémoire tampon du clavier

Option “Prefix/Sufix”:

Quand le logiciel reçois des données en provenance d’un périphérique, il ajoute le contenu du champ “Prefix” au début des données et le “sufix” à la fin des données.
[Prefix][données en provenance du périphérique][Sufix]
Les champs Prefix et Sufix peuvent contenir une chaîne de caractères ou des commandes.
Voir la section des commandes possible.

La section “Remove ASCII” :

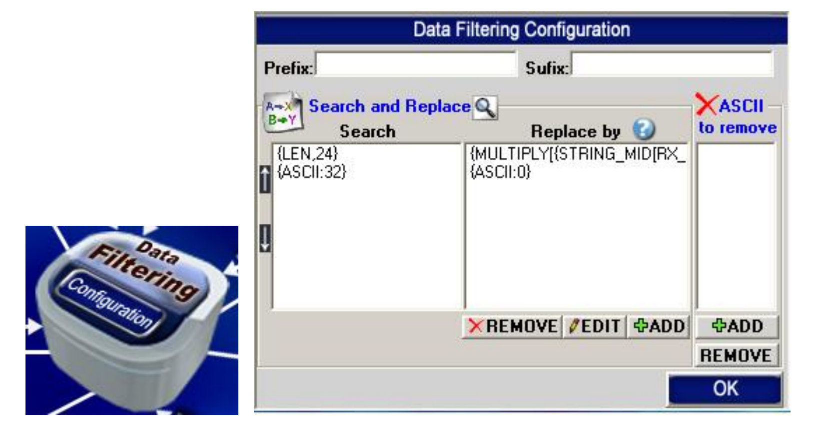
Utilisez cette section pour enlever des caractères spécifiques à l’intérieur des données reçues par les périphériques.
Avec le bouton Add vous pouvez ajouter un caractère ASCII de 0 à 255.
*Exemple : Pour enlever les retours de chariot “Enter” entrez : 13 et pressez sur le bouton Add
*Exemple : Pour enlever les changements de ligne “Line Feed” entrez 10 et presser sur Add

La section “Search and Replace” Flèches haut et bas:

Utilisez les flèches haut et bas pour changer l’ordre des lignes présentes dans cette section.



Configuration du filtrage des données (suite)



La section “Search and Replace”:

Utilisez cette section pour chercher et remplacer des séquences de caractères en provenance de n’importe le quelle des périphériques. Dans le champ “Input from” entrez la sequence de caractères de recherche et dans la section “Output to” entrez la séquence de remplacement. La séquence de remplacement peut contenir une séquence de caractère et ou des commandes.

**Voir la section des commandes possibles*

Pour rechercher une séquence
Exemple pour chercher 123 si vous entrez : 123

Pour rechercher une séquence intégrale mettre la séquence entre "
Exemple pour chercher 123 si vous entrez : "123"
* Dans ce cas, si la séquence envoyée par le périphérique est 12345 rien ne sera remplacé

Pour rechercher une séquence qui commence par XXX ajouter {START_WITH} au début de la séquence :
*Exemple pour chercher une séquence qui commence par 123 : {START_WITH}123

Pour rechercher une séquence qui contient XXX ajouter {IN_STRING} au début de la séquence :
*Exemple pour chercher une séquence qui contient 123 : {IN_STRING}123

Pour rechercher une séquence d’une longueur spécifique utiliser : {LEN,XX}
*Exemple pour chercher une séquence de longueur 22 : {LEN,22}

Pour remplacer tout ce qui vient des boutons virtuels utiliser: {BUTTON_RX}
Pour remplacer tout ce qui vient du fichier utiliser: {FILE_RX}
Pour remplacer tout ce qui vient du port série utiliser: {SERIAL_RX}
Pour remplacer tout ce qui vient du plugin utiliser: {PLUGIN_RX}
Pour remplacer tout ce qui vient du clavier utiliser: {KB_RX}
Pour remplacer tout ce qui vient du TCP utiliser: {TCP_RX}
Pour remplacer tout ce qui vient d’une balance USB utiliser: {USB_RX}
Pour remplacer tout les code reçus utiliser : {ALL_RX}

Pour remplacer tout ce qui vient des boutons virtuelles si aucune règles n’a été trouvée utiliser: {BUTTON_RX_ELSE}
Pour remplacer tout ce qui vient du fichier si aucune règles n’a été trouvée utiliser: {FILE_RX_ELSE }
Pour remplacer tout ce qui vient du port série si aucune règles n’a été trouvée utiliser: {SERIAL_RX_ELSE }
Pour remplacer tout ce qui vient du plugin si aucune règles n’a été trouvée utiliser: {PLUGIN_RX_ELSE }
Pour remplacer tout ce qui vient du clavier si aucune règles n’a été trouvée utiliser: {KB_RX_ELSE }
Pour remplacer tout ce qui vient du TCP si aucune règles n’a été trouvée utiliser: {TCP_RX_ELSE }
Pour remplacer tout ce qui vient d’une balance USB si aucune règles n’a été trouvée utiliser: {USB_RX_ELSE }
Pour remplacer tout les code reçus si aucune règles n’a été trouvée utiliser : {ALL_RX_ELSE }

Exemples pour la section : Search and Replace :

Exemple 1 : De la chaine de caractère reçu : À partir de la position 2 extraire 5 caractères.

Search	Replace by
{ALL_RX}	{STRING_MID[RX_DATA,2,5]}

Exemple 2 : Pour enlever les espaces.

Search	Replace by
{ASCII:32}	

Exemple 3 : Pour enlever la LB.

Search	Replace by
LB	

Exemple 4 : Pour enlever les ENTER et les changements de lignes.

Search	Replace by
{ASCII:13}	
{ASCII:10}	

Exemple 5 : Si la chaine de caractère contient le texte HELLO alors partir la calculatrice.

Search	Replace by
HELLO	{RUN_PRG[C:\Windows\system32\calc.exe,1]}

Exemple 6 : Pour recevoir uniquement la valeur

Search	Replace by
{ALL_RX}	{MULTIPLY[RX_DATA,1,#.##]}

Exemple 7 : Pour recevoir uniquement les 4 derniers caractères.

Search	Replace by
{ALL_RX}	{STRING_RIGHT[RX_DATA,4]}

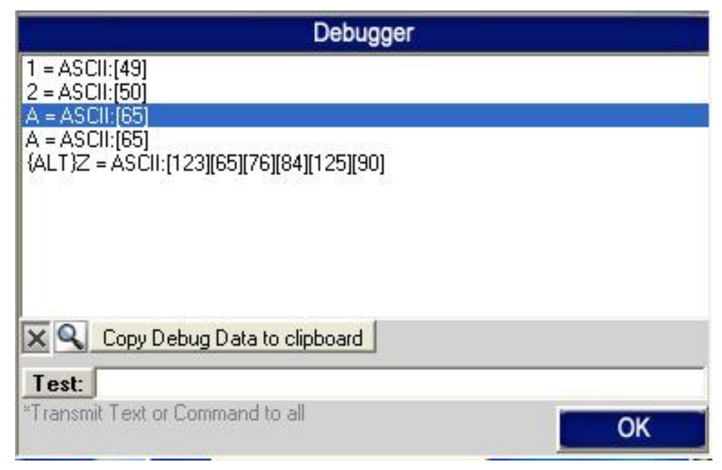
Exemple 8 : Pour multiplié par 2 le résultat.

Search	Replace by
{ALL_RX}	{MULTIPLY[RX_DATA,2,#]}



Le débogueur





Le bouton "Test":

Utilisez ce bouton pour envoyer une séquence de test à un des périphériques suivants: Port série, port TCP, fichier texte ou à la mémoire tampon du clavier. Utilisez les interrupteurs ON/OFF pour définir qui va recevoir la séquence de test.
* Entrez la séquence dans le champ à gauche du bouton test.
**Voir la section des commandes possibles.*

**Exemple:*
- *Mettre à ON* l'interrupteur de sortie clavier (mémoire du tampon du clavier).
- *Entrez 123 dans le champ à gauche du bouton Test.*
- *Ouvrez le Bloc-notes.*
- *Cliquez sur le bouton Test.*
- *Sélectionner le Bloc-notes et attendre…*
- *Après 10 secondes vous devriez voir 123 apparaître dans le bloc-notes.*



Option "Password":

Pour accéder à la configuration vous devez entrer un mot de passe. Par défaut le mot de passe est bergere mais ce champ vous permet de changer le mot de passe pour ce que vous désirez.

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES

Vous pouvez utilisez ces commandes dans tous les champs (Prefix, Sufix, Search & Replace…) et avec n'importe le quelle des périphériques.

Caractère ASCII spéciaux:

Pour envoyer des caractères ASCII spéciaux utilisez la syntaxe suivante:
{ASCII:XXX}
Exemple pour chercher le caractère ASCII 2 entrez: {ASCII:2}
Exemple pur chercher le caractère ASCII 13 (Enter) entrez: {ASCII:13}

Envoyer des données directement au port série:

Vous pouvez avec cette commande envoyer des données directement au port série,
{TX_SERIAL[données à envoyées]}
*Les données à envoyées peuvent contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
Exemple: {TX_SERIAL[RX_DATA Bonjour {ASCII:13}{ASCII:10}]}

Envoyer des données directement a port série spécifique:

Vous pouvez avec cette commande envoyer des données directement a un port série spécifique,
{TX_SERIALX[Données à envoyées, No du port, Configuration]}
*Les données à envoyées peuvent contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
Exemple: {TX_SERIALX[RX_DATA Bonjour{ASCII:13}{ASCII:10},1,9600,N,8,1]}

Envoyer des données directement dans un fichier texte:

Vous pouvez avec cette commande envoyer des données directement dans un fichier,
{TX_FILE[FILE_NAME,STRING]}
FILE_NAME: Emplacement et nom du fichier
STRING : Séquence à enregistrer
*Les données à envoyées peuvent contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
Exemple 1: {TX_FILE[C:\Barcode.txt,Bonjour le monde]}
Exemple 2: {TX_FILE[C:\Barcode.txt,RX_DATA]}

Envoyer des données directement vers le PLUGIN:

Vous pouvez avec cette commande envoyer des données directement vers le PLUGIN,
{TX_PLUGIN[STRING]}
STRING : Séquence à envoyer
*Les données à envoyées peuvent contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
Exemple: {TX_PLUGIN[Bonjour {ASCII:9} le monde !!!]}

Envoyer des données directement dans le champ d'un autre logiciel:

Vous pouvez avec cette commande envoyer des données directement dans le champ d'un autre logiciel,
{TX_FIELD[AppTitle,FieldNumber,TextToWrite]}
AppTitle: Entrer le titre de la fenêtre où est le champ.
*Exemple: Si le nom de la fenêtre est *"Application balance expert Version 1.2b" vous pouvez entrer seulement une partie du titre: BALANCE EXPERT*
FieldNumber: Pour ouvrir le chercheur de champ, entrer FFINDER dans le champ Password.
TextToWrite: Texte à écrire dans le champ.
Exemple 1: {TX_FIELD[Bloc-notes,15,Bonjour !!!]}
Exemple 2: Ajouter cette règle dans la section *"Search and Replace"*

Search	Replace by
{ALL_RX}	{TX_FIELD[Calculatrice,403, RX_DATA]}

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Cliquez sur un bouton dans un autre logiciel:

Vous pouvez avec cette commande cliquer sur un bouton dans un autre logiciel,
{CLICK_BUTTON[AppTitle,ButtonNumber]}

AppTitle: Entrer le titre de la fenêtre où est le champ.

*Exemple: Si le nom de la fenêtre est *"Application balance expert Version 1.2b" vous pouvez entrer seulement une partie du titre: BALANCE EXPERT*

ButtonNumber: Pour ouvrir le chercheur de bouton, entrer BFINDER dans le champ Pssword.

Exemple: {CLICK_BUTTON[Calculatrice,126]}

Copier des données directement dans le presse papier (ClipBoard):

Vous pouvez avec cette commande copier des données dans le presse papier,
{COPY_CLIP[données à copier]}
*Les données à envoyées peuvent contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
Exemple: {COPY_CLIP[Bonjour le monde]}
Exemple: {COPY_CLIP[RX_DATA]}

Envoyer des données directement au port TCP:

Vous pouvez avec cette commande envoyer des données au port TCP,
{TX_TCP[données à envoyées]}
*Les données à envoyées peuvent contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
Exemple: {TX_TCP[Bonjour RX_DATA {ASCII:13}{ASCII:10}]}

Envoyer des données directement à un port UDP:

Vous pouvez avec cette commande envoyer des données à un port UDP,
{TX_UDP[données à envoyées, adresse IP, numéro du port, nombre de fois]}
* Les *données à envoyées* peuvent contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
* Étant donné que le protocole UDP ne peut garantir que le paquet se rendra à destination, vous pouvez avec l'option « nombre de fois » envoyer plusieurs fois le même paquet.
Exemple d'un envoi en Broadcast: {TX_UDP[Bonjour RX_DATA,255.255.255.255,23,1]}
Exemple d'un envoi en Unicast: {TX_UDP[Bonjour RX_DATA,10.1.200.44,23,1]}

Envoyer des données directement dans un BOUTON VIRTUEL:

Vous pouvez avec cette commande changer le texte d'un bouton virtuel,
{TX_BUTTON_TXT[NO, TEXTE]}

NO = Numéro du bouton virtuel *(Ajouter la lettre S pour que le texte soit sauvegardé exemple:S0)*
TEXTE = Le texte

*Le TEXTE peut contenir des "Caractères ASCII spéciaux": {ASCII:XXX}
*Pour effacer le texte du bouton utiliser comme texte : EMPTY
Exemple sans sauvegarde du texte: {TX_BUTTON_TXT[0,Bonjour RX_DATA]}
Exemple avec sauvegarde du texte: {TX_BUTTON_TXT[0,Bonjour RX_DATA]}

Initialiser la variable LST_TXCMD:

Avec cette commande vous pouvez initialiser la variable LST_TXCMD (Dernière commande envoyé),
{TX_LSTCMD[TEXTE]}

TEXTE = Texte à sauvegarder dans la variable LST_TXCMD

Exemple pour sauvegarder BONJOUR dans la variable LST_TXCMD: {TX_LSTCMD[BONJOUR]}
Exemple pour vider la variable LST_TXCMD: {TX_LSTCMD[]}
* Par défaut la variable LST_TXCMD contient la dernière commande envoyé par le logiciel
* Vous pouvez utiliser la variable LST_TXCMD n'importe ou dans le logiciel.

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Démarrer un logiciel exécutable:

Vous pouvez avec cette commande démarrer un logiciel,
{RUN_PRG[Nom_du_logiciel, **Type de fenêtre**]}

Les valeurs possibles pour le **Type de fenêtre** sont:
0 – La fenêtre est invisible.
1 – La fenêtre est de grandeur normale.
2 – La fenêtre est affiché sous forme d'icone.
3 – La fenêtre est de grandeur pleine écran.
4 – La fenêtre prendra la plus récente grandeur et position utilisé. La fenêtre courante restera active.
6 – La fenêtre est affiché sous forme d'icon. La fenêtre courante restera active.

Exemple: {RUN_PRG[C:\Windows\system32\calc.exe,1]}

Action avec la souris:

Avec cette commande vous pouvez contrôler la souris,
{MOUSE_ACTION[X,Y,SCR_WIN,ACTION]}

X = Position horizontale *(utilisez 0 pour la position actuel, vous pouvez utilisez des valeurs négatives)*
Y = Position verticale *(utilisez 0 pour la position actuel, vous pouvez utilisez des valeurs négatives)*
SCR_WIN = SCREEN ou WINDOW ou CURRENT
SCREEN: Position dans l'écran.
WINDOW: Position à l'intérieur de la fenêtre courante.
CURRENT: Position actuel
ACTION = LEFT_CLICK, LEFT_DBL_CLICK, MIDDLE_CLICK, MIDDLE_DBL_CLICK, RIGHT_CLICK, RIGHT_DBL_CLICK ou NO_ACTION

Exemple: {MOUSE_ACTION[100,100,SCREEN,LEFT_CLICK]}
Exemple: {MOUSE_ACTION[200,300,WINDOW,LEFT_DBL_CLICK]}
Exemple: {MOUSE_ACTION[-500, 0,CURRENT,NO_ACTION]}

Pour voir le moniteur de positionnement de la souris, entrez dans le champ mot de passe:* **MOUSE

Manipulation de caractères MID:

Avec cette commande vous pouvez extraire une partie de la séquence reçu,
{STRING_MID[RX_DATA,Start,Length]}

Start = Position du début de la chaîne à extraire
Length = Nombre de caractères à extraire (utiliser 0 pour lire jusqu'a la fin ou val)

Exemple: {STRING_MID[RX_DATA,2,0]}
Exemple: {STRING_MID[RX_DATA,2,3]}
Exemple, à partir du 2ème caractère tout les caractères sauf les 3 derniers: {STRING_MID[RX_DATA,2,-3]}

Manipulation de caractères RIGHT:

Avec cette commande vous pouvez extraire a partir de la droite une partie de la séquence reçu,
{STRING_RIGHT[RX_DATA,Length]}

Length = Nombre de caractères à extraire à partir de la droite

Exemple: {STRING_RIGHT[RX_DATA,4]}

Contrôler DTR et RTS (ON/OFF):

Commandes pour contrôler la Pin DTR et RTS du port série,
{DTR_ON}
{DTR_OFF}
{RTS_ON}
{RTS_OFF}

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Manipulation de caractères LEN:

Cette commande retourne la longueur de la chaîne de caractère spécifié,
{STRING_LEN[RX_DATA,AdditionnerOuSoustraire]}
AdditionnerOuSoustraire = Additionner ou soustraire un nombre au résultat.
Exemple: {STRING_LEN[Bonjour !!!,+3]}
Le résultat est: 14
Exemple: {STRING_LEN[Bonjour !!!,-3]}
Le résultat est: 8
Exemple: {STRING_LEN[Bonjour !!!,0]}
Le résultat est: 11

Manipulation de caractères NOSPACE:

Avec cette commande vous pouvez enlever toutes les espaces entre les données de la séquence reçu,
{STRING_NOSPACE[RX_DATA,ReplacerPar]}
ReplacerPar = Chaîne de caractères par quoi les espaces seront remplacés.
Exemple: {STRING_NOSPACE[1 2 3.22 4.55 2   5,*]}
Le résultat est: 1*2*3.22*4.55*2*5

Manipulation de caractères REPLACE:

Avec cette commande vous pouvez remplacer une chaîne de caractère par une autre de la séquence reçu.
{STRING_REPLACE[RX_DATA,Trouver,Replacement]}
Trouver = Est la chaîne de caractère recherché dans RX_DATA.
** Vous pouvez utiliser **NOT:** pour remplacer tout les caractères non inclus par le remplacement.*
Replacement = Va remplacer la chaîne de caractère trouvée dans RX_DATA
Exemple: {STRING_REPLACE[RX_DATA,2,A]}
Exemple: {STRING_REPLACE[123456,2,A]}
Le résultat est: 1A3456
Exemple: {STRING_REPLACE[123456,**NOT:**246,A]}
Le résultat est: A2A4A6

Effacer un fichier:

Avec cette commande vous pouvez effacer un fichier,
{DEL_FILE[Nom_Fichier]}
Nom_Fichier: Dossier et nom du fichier.
Exemple: {DEL_FILE[C:\Barcode.txt]}

Manipulation de caractères RWPAR:

Avec cette commande vous pouvez extraire une partie de la séquence reçu en utilisant des délimiteurs,
{STRING_RWPAR[RX_DATA,Délimiteur,Position]}
Délimiteur = Code ASCII du charactère délimiteur, valeur de 0 à 255 *(Exemple utilisez 9 pour TAB)*
Position = Numéro du paramètre à extraire
Exemple pour extraire le paramètre #1 d'une chaîne séparé par des TAB: {STRING_RWPAR[RX_DATA,9,1]}

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Conversion DE BASE:

Avec cette commande vous pouvez convertir un nombre de base dix en une autre base,
{CNV_TOBASE[TheNumber,NewBase]}
TheNumber = Nombre en base 10
NewBase = La nouvelle base (2 = Binaire, 10 = Décimale, 16 = Hexadécimale)
Exemple: {CNV_TOBASE[255,02]}
Exemple: {CNV_TOBASE[RX_DATA,02]}

Conversion À BASE:

Avec cette commande vous pouvez convertir un nombre en base 10,
{CNV_FROMBASE[TheNumber,OldBase]}
TheNumber = Nombre
OldBase = Base du nombre (2 = Binaire, 10 = Décimale, 16 = Hexadécimale)
Example: {CNV_FROMBASE[FF,16]}
Exemple: {CNV_FROMBASE[RX_DATA,10]}

Conversion de BYTE à Hexadécimale:

Avec cette commande vous pouvez convertir la chaîne de caractères reçue de BYTE vers Hexadécimale, HEX_DATA
** En d'autre mots, vous devez utiliser HEX_DATA au lieu de RX_DATA*
** Pour recevoir les données en format Hexadécimale inversé, utilisez HEXR_DATA*

Multiplié par:

Avec cette commande vous pouvez multiplié,
{MULTIPLY[TheNumber,Mutiply_by,Format]}
TheNumber = Nombre
Mutiply_by = Nombre
Format = *Optionnelle: Exemple le format pour 2 décimales sera: #.##
Exemple: {MULTIPLY[10,2]}
Exemple: {MULTIPLY[RX_DATA,10,#.##]}

Divisé par:

Avec cette commande vous pouvez divisé,
{DIVIDE[TheNumber,Divide_by,Format]}
TheNumber = Nombre
Divide_by = Nombre
Format = *Optionnelle: Exemple le format pour 2 décimales sera: #.##
Exemple: {DIVIDE[10,2]}
Exemple: {DIVIDE[RX_DATA,10,#.##]}

Addition:

Avec cette commande vous pouvez additionner,
{SUM[TheNumber1, TheNumber2,Format]}
TheNumber1 = Nombre
TheNumber2 = Nombre
Format = *Optionnelle: Exemple le format pour 2 décimales sera: #.##
Exemple: {SUM[10,2]}
Exemple: {SUM[RX_DATA,10,#.##]}

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Soustraction:

Avec cette commande vous pouvez soustraire,
{SUB[TheNumber1, TheNumber2,Format]}
TheNumber1 = Nombre
TheNumber2 = Nombre
Format = *Optionnelle: Exemple le format pour 2 décimales sera: #.##
Exemple: {SUB[10,2]}
Exemple: {SUB[RX_DATA,10,#.##]}

Cacher un ou des BOUTON(S) VIRTUEL(S):

Avec cette commande vous pouvez rendre invisible un ou des boutons virtuels,
{BUTTON_HIDE[XX,XX,XX,...]}
XX = Numéro du bouton virtuel *(ALL = Tous les boutons virtuels)*
Exemple pour cacher les boutons 1 2 et 3: {BUTTON_HIDE[1,2,3]}
Exemple pour cacher tous les boutons: {BUTTON_HIDE[ALL]}
* Pour contrôler les boutons de la section «In a Window» la syntaxe est : {WBUTTON_HIDE[XX,XX,XX,...]}
* Si vous désirez qu'un bouton soit invisible au démarrage : Dans la configuration de ce bouton, dans le champ «Window Title» entrer : **START_HIDE**

Montrer un ou des BOUTON(S) VIRTUEL(S):

Avec cette commande vous pouvez rendre visible un ou des boutons virtuels,
{BUTTON_SHOW[XX,XX,XX,...]}
XX = Numéro du bouton virtuel *(ALL = Tous les boutons virtuels)*
Exemple pour montrer les boutons 1 2 et 3: {BUTTON_SHOW[1,2,3]}
Exemple pour montrer tous les boutons: {BUTTON_SHOW[ALL]}
* Pour contrôler les boutons de la section «In a Window» la syntaxe est : {WBUTTON_SHOW[XX,XX,XX,...]}

Changer la couleur d'un ou des BOUTON(S) VIRTUEL(S):

Avec cette commande vous pouvez changer la couleur d'un ou des boutons virtuels,
{BUTTON_COLOR[COLORNO,XX,XX,...]}
COLORNO = Numéro de la couleur désirée
XX = Numéro du bouton virtuel *(ALL = Tous les boutons virtuels)*
* *Pour trouver la valeur d'une couleur: Dans un bouton virtuel choisir une couleur avec le bouton* Color ... *ensuite placez le curseur de la souris devant le bouton* Color ... *et attendre la valeur va apparaître.*
Exemple pour changer la couleur des boutons 1 2 et 3 en rouge: {BUTTON_SHOW[255,1,2,3]}
Exemple pour changer la couleur de tous les boutons en rouge: {BUTTON_COLOR[255,ALL]}
* Pour contrôler les boutons de la section «In a Window» la syntaxe est : {WBUTTON_COLOR[COLORNO,XX,XX,...]}

Charger une configuration de boutons dans la section « In a Window »:

Avec cette commande vous pouvez charger une configuration de boutons dans la section «In a Window»,
{WBUTTON_LOAD[CFG_NAME]}
CFG_NAME = Nom de la configuration à charger.
Exemple pour charger la configuration 12345: {WBUTTON_LOAD[12345]}
* Si la configuration n'existe pas alors la configuration nommé ERROR sera chargé.

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Lecteur de proximité RFID AWID conversion des données:

Avec cette commande vous pouvez convertir les données d'un lecteur de proximité AWID en numéro de carte,
{CNV_AWID[TheNumber,Facility]}
TheNumber = Nombre
Facility = 0 pour désactivé ou 1 pour activé
Exemple pour recevoir le code Facility et le Numéro de carte:
Ajouter cette règle dans la section "Search and Replace"

Search	Replace by
{ALL_RX}	{CNV_AWID[RX_DATA,1]}

Lecteur d'empreinte digitale Bioscrypt conversion des données:

Avec cette commande vous pouvez convertir les données d'un lecteur Bioscrypt en son numéro d'enrôlement,
{CNV_BIOSCRYPT[TheNumber]}
TheNumber = Valeur à convertir
Exemple: Pour convertir les données d'un Bioscrypt en son numéro d'enrôlement:

Ajouter cette règle dans la section "Search and Replace"

Search	Replace by
{START_WITH}{ASCII:64}	{CNV_BIOSCRYPT[RX_DATA]}{ENTER}

Lecteur d'empreinte digitale BluePrint Symcod conversion des données:

Avec cette commande vous pouvez convertir les données d'un lecteur BluePrint en son numéro d'enrôlement,
{CNV_BLUEPRINT [TheNumber]}
TheNumber = Valeur à convertir
Exemple: Pour convertir les données d'un BluePrint en son numéro d'enrôlement:

Ajouter cette règle dans la section "Search and Replace"

Search	Replace by
{START_WITH}{ASCII:64}	{CNV_BLUEPRINT[RX_DATA]}{ENTER}

Changer le numéro du port série:

Avec cette commande vous pouvez changer le numéro du port série à utiliser.
** Parfait pour active ou désactivé le port série via un bouton virtuel.*
{SERIALPORTNUMBER[TheNumber]}
TheNumber = Numéro du port série
Exemple pour utiliser le port série numéro 2: {SERIALPORTNUMBER[2]}
Exemple pour désactiver le port série: {SERIALPORTNUMBER[0]}

Poser une question dans une fenêtre:

Avec cette commande vous pouvez poser une question et utiliser la réponse.
{INPUT_BOX[Question,Titre,X,Y,Défaut]}
Question = La question
Titre = Titre de la fenêtre
X = Position horizontale de la fenêtre (optionnel)
Y = Position verticale de la fenêtre (optionnel)
Défaut = Réponse qui sera proposé par défaut (optionnel)
Exemple pour demander le nom de l'utilisateur: {INPUT_BOX[Votre nom,Identification]}
**Pour voir le moniteur de positionnement de la souris, entrez dans le champ mot de passe: MOUSE*
**Pour utiliser la réponse, veuillez utilisez {ANSWER01} pour question 1 et {ANSWER02} pour question 2 …*

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Changer le Prefix:

Avec cette commande vous pouvez changer le Prefix,
{PREFIX[String]}
Exemple: {PREFIX[Bonjour !!!]}

Changer le Sufix:

Avec cette commande vous pouvez changer le Sufix,
{SUFIX[String]}
Exemple: {SUFIX[Bonjour !!!]}

Activer une fenêtre:

Avec cette commande vous pouvez activer la fenêtre d'une application,
{APP[Nom_de_la_fenêtre]}
Nom_de_la_fenêtre = Titre de la fenêtre que vous voulez activer
* Vous pouvez entrer juste une partie du nom. Par exemple si le titre de la fenêtre est "**mon application courante** " vous pouvez entrer seulement le début du texte : "**mon application** "
Exemple: {APP[mon application]}

Changer le Timeout du port série:

Avec cette commande vous pouvez changer l'option "Timeout" du port série,
{SERIAL_TIMEOUT[Valeur]}
Exemple: {SERIAL_TIMEOUT[999.03]}
Exemple: {SERIAL_TIMEOUT[0.03]}
** Pour plus d'information sur la Valeur du Timeout, voir la section "Configuration du port série"*

Changer l'intervalle du port série (Polling):

Avec cette commande vous pouvez changer l'option "Initialisation xx second(s) " du port série,
{SERIALINIT[Secondes,NbEnvoi]}
Secondes = Interval entre les envois
NbEnvoi = Nombre de fois que le fichier C:\BillProduction.CFG\init_serial.txt
Utilisez 9999 pour envoyer la séquence à l'infinie.
Utilisez 1 pour 1 fois ou pour arrêter l'envoi.
Note: Utilisez cette syntaxe pour réutiliser/afficher la valeur du compte courant: {SER_NB_INIT}
Note: À la fin de l'acquisition un événement {SER_NB_END} sera généré
Exemple: {SERIALINIT[5,50]}
Exemple: {SERIALINIT[0.2,10]}

Activer la pin DTR ou RTS durant x seconde(s):

Commandes pour contrôler la pin DTR et RTS du port série,
{DTR_PULSE[Délais]}
{RTS_PULSE[Délais]}
Délais: Délais en seconde
Exemple 1: {DTR_PULSE[2]}
Exemple 2: {RTS_PULSE[0.5]}

SECTION DES COMMANDES POSSIBLES (suite)

Re-direction sur la mémoire tampon du clavier valeurs possibles:

Chaque touche du clavier est représentée par un ou plusieurs caractères. Pour envoyer un simple caractère vous n'avez qu'à l'inscrire. Par exemple, pour représenter la lettre A, B et C utilisez la séquence : ABC. Pour simuler des caractères spéciaux utiliser le tableau suivant:

Description	**Commande**
Envoyer les touches sur le bureau "Windows Desktop"	{WinDesk}
Envoyer les touches à la fenêtre en cours	{WinCur}
Ouvrir le menu Démarrer	{StartWin}
Effacement arrière	{BACKSPACE}, {BS}, or {BKSP}
BREAK	{BREAK}
Verrouillage des majuscules	{CAPSLOCK}
Suppression	{DELETE} or {DEL}
Virgule	{COMMA}
Flèche bas	{DOWN}
Fin	{END}
Retour	{ENTER}or ~
Échappement	{ESC}
Aide	{HELP}
Début	{HOME}
Insertion	{INSERT} or {INS}
Flèche gauche	{LEFT}
Verrouillage numérique	{NUMLOCK}
Page suivante	{PGDN}
Page précédente	{PGUP}
Imprime écran	{PRTSC}
Flèche droite	{RIGHT}
Défilement	{SCROLLLOCK}
Tabulation	{TAB}
Flèche haut	{UP}
Préfix courrant	{CURPREFIX}
Suffixe courrant	{CURSUFIX}
Heure courante du système	{CURTIME}
Date courante du système	{CURDATE:DD-MM-YYYY}
Contenu du presse papier	{CLIPBOARD}
Texte du bouton XX (XX = Le numéro du bouton virtuelle)	{BUTTON_TXT[XX]}
Texte du bouton XX (XX = Le numéro du bouton « In a Window»)	{WBUTTON_TXT[XX]}
F1 à F16	{F1} à {F16}
{SHIFT_DOWN}	Touche Shift enfoncé
{SHIFT_UP}	Touche Shift relâché
{CTRL_DOWN}	Touche Ctrl enfoncé
{CTRL_UP}	Touche Ctrl relâché
{ALT_DOWN}	Touche Alt enfoncé
{ALT_UP}	Touche Alt relâché
Données reçus (exemple le Barcode reçu)	RX_DATA
Données reçus en format Hexadécimal format	HEX_DATA ou HEXR_DATA pour format inversé
En mode TCP SERVER l'adresse IP	{TCP_ADR}
Données reçus (exemple le Barcode reçu)	RX_DATA
Dernière commande envoyée par le logiciel	LST_TXCMD
{PAUSE.01SEC}	Faire une pause de .01 seconde
{PAUSE.1SEC}	Faire une pause de .1 seconde
{PAUSE.5SEC}	Faire une pause de .5 seconde
{PAUSE1SEC}	Faire une pause de 1 seconde
{PAUSE2SEC}	Faire une pause de 2 secondes

Pour envoyer une combinaison de touché avec les touches SHIFT, CTRL et ALT, précédez la touche par un de ces codes:

{SHIFT}	{CTRL}	{ALT}

Exemple, pour envoyer ALT et A utilisez la syntaxe suivante: {ALT}